PlayStation

ALB

AIR LAND BATTLE

SCPS10015

SOLITON

AIR LAND BATTLE

Stop engine when adjusting, servicing, fueling. Do not remove guard.

私は、自由なシミュレーションゲームが好きです。

ソリトンソフトウェア 川島康弘

この「戦闘国家」は、私のシミュレーションゲームへの希望を、そのまま作品に仕上げたものです。

「戦闘国家」には、強制的なイベントシーンもなければ、ストーリーもありません。このゲームは、シミュレーションの「環境」です。皆様がヘックスマップの上で、自由に部隊を指揮し、戦いを繰り広げていく上での「審判」でしかありません。

後は、皆様自身が、様々な方法でマップに挑戦し、ご自分に合った楽しみ方を見つけて下されば幸いです。最後に、制作を支えてくれた最高のスタッフ、多大なるご協力をいただいた方々と、なによりもこの作品をお買いあげいただいた皆様に、心よりの感謝の念を贈りたいと思います。

WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

SCPS 10015

For Japan Only

プレイヤー 1~3人

メモリーカード 3ブロック

CONTENTS

ゲーム前の準備 …………05
コントローラ使い方 …………06
ゲームの目的と流れ …………08

今までの戦略ＳＬＧとの違い
★ＳＬＧエキスパートはここだけを読め!!★ ……11

マップの選択と設定 …………16
ゲーム設定の説明 ［メインオプション画面］……18
ゲーム設定の説明 ［マップ選択画面］…………21
ゲーム設定の説明 ［ルール選択画面］…………21
ゲーム設定の説明 ［設定画面］…………22

通常画面（マップ）の見方 …………23
ゲームの進め方 1 「部隊の生産・配備」…………26
ゲームの進め方 2 「都市規模の拡大」…………29
ゲームの進め方 3 「部隊の行動」…………31

戦闘の手順 …………39
物資の補給と部隊の補充 …………46
占領の方法と勝負の決着 …………48
ゲームのセーブとロード …………50

地形について …………53

兵器情報の確認 …………56

メニューの解説 1 「都市行動メニュー」…………61
メニューの解説 2 「行動メニュー」…………63
メニューの解説 3 「システムメニュー」…………65
各ルールのまとめ 「あれっ？」と思ったら …………67

戦略指南：マップ攻略のポイント…………72

現代戦SLGを制する、史上最

「戦闘国家　エア・ランド・バトル」は、現代戦をリアルに再現した戦略ＳＬＧ(シミュレーションゲーム)です。イーグル、アパッチ、パトリオットなど、実在する最新兵器を生産・配備して、敵部隊を撃破しながら進撃。敵陣の首都を破壊、または歩兵部隊によって占領することで勝利がもたらされます。

この戦いを指揮する指揮官には、多彩な知識、的確な判断、高度な戦略が要求されます。
もし戦況を見誤れば、たちまち苦い敗北を味わうことになるでしょう。従って、幾多の厳しい戦いの中から経験を積み、軍人としての鋭い感性を磨いていかなければなりません。

さてあなたは、この激しい現代戦に勝ち残り、歴史に名を刻む名指揮官になれるでしょうか。クールな頭脳と大胆な決断力で、数々のスーパーウェポンを大いに活躍させてください。
グッド・ラック！

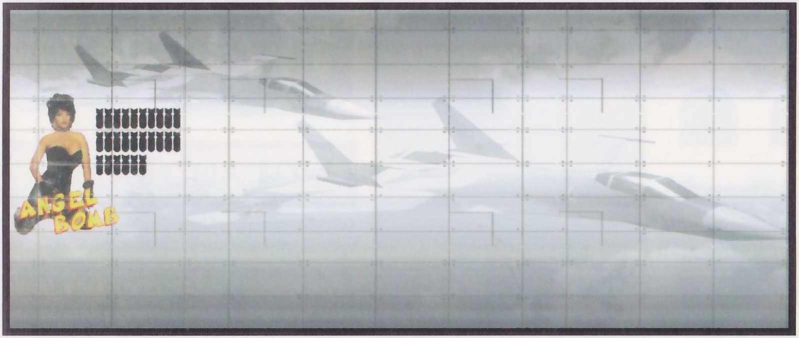
SCPS 10015

AIR LAND BATTLE

高の指揮官は誰だっ！

⚠ DANGER

Shut feeder off overflow occurs.



AIR LAND BATTLE

ALB01

AIR LAND BATTLE

entireKantoregionofJapanthere byforcingTokyotomoveitsgover nmenttoamamadeislandofabout 115squaremilesfloatingin. Acentralcomputercontrolspubli csafety,traffic,andallothergover nmenctionsontheisland. InthemiddleofiNow,amanbythen ameofIsatoK.

SCPS 10015

1 【ゲーム前の準備】

●ソフトウェアの起動方法

ディスクを本体にセットし、電源スイッチを入れてください。プレイステーションの表記画面に続き「戦闘国家 エア・ランド・バトル」のデモンストレーションが始まります。

デモンストレーション中に○ボタンを押せば、デモンストレーションを終了し、メインオプションが表示されます。

●メモリーカードの準備

「戦闘国家　エア・ランド・バトル」では、ゲームをセーブする際に、別売のメモリーカードが必要となります。このとき、メモリーカードにある15ブロックのうち、ゲームセーブ用に3ブロックを使用します。また、チャレンジマップをどこまでクリアしたかのデータをセーブする場合にも、別の3ブロックが必要です。たくさんのデータを残しておきたい場合は、セーブ数に対応するだけの空きブロックを用意してください。

AIR LAND B

1【コントローラの使い方】

L1/2ボタン
マップ画面の傾き具合の調整。

R1/2ボタン
マップ画面の拡大・縮小。

△ボタン
システムメニューの表示。移動表示における移動範囲と視界範囲の表示切り替え。
(上級モード(視界あり)時のみ)

方向キー
カーソルの移動。ウインドの切り替え。コマンドの選択・切り替え。

○ボタン
コマンドの決定。カーソルのある場所の移動。

SELECTボタン
視界表示のON/OFF
(上級モード(視界あり)時のみ)

×ボタン
カーソルのキャンセル。

□＋方向キー左右	□＋方向キー上下
未行動部隊へカーソルジャンプ	都市へカーソルジャンプ

そのほか、各モードにおけるコントローラの使い方はウインド下のバーに表示されますので確認してください。操作法は基本的に、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルと覚えておいてください。

SCPS 10015

ALB

AIR LAND BATTLE

1 [ゲームの目的と流れ]

●卓越した戦略力で敵首都を占領しよう

このゲームは、自国の都市でさまざまな戦闘兵器を「生産」し、それを部隊として戦略的に展開させて、敵の首都を「占領」または「破壊」すれば勝利となる戦略SLG（シミュレーションゲーム）です。ゲームの進行は、最初に陣営１を担当する指揮官（通常はプレイヤー）が自国の部隊の行動を指示し、それが全て終わった時点で陣営２、陣営３を担当する指揮官（通常はコンピュータ、または相手のプレイヤー）に行動を指定する権利（フェイズ）を移し、その交互の繰り返し（ターン）で進められていきます。

マップ上には、敵の都市が点在し、ここに味方の歩兵部隊を進行させて「占領」すると、都市を制圧し自陣営のものとすることができます。同じように、敵の首都まで歩兵部隊を進行させて「占領」すると目的は達成され、マップクリアとなります（敵首都を破壊した場合も同様）。このとき、敵国の部隊や他の都市機能がまだ生き残っていたとしても、勝負に影響はありません。つまり、首都を占領または破壊しさえすれば、敵の部隊が残っていてもかまわないのです。

また、マップ上には中立都市も点在しており、ここを「占領」すると自国の都市として兵器の「生産」や部隊の配備、燃料の「補給」などを行えるようになります。さらに“開発部隊”を進行させれば基地を、“移住部隊”を進行させればマップ上に新たな都市を創り出すことも可能です。

このゲームは、さまざまなルールから成り立っていますので、最初は簡単なマップから開始し、徐々にその遊び方や戦術ノウハウを体得するようにしていってください。そして最終マップにたどり着く頃には、あなたは立派な指揮官としての実力を充分備えているはずです。

●ゲームの大まかな流れ

自国の各都市において、陣営の資金と各都市の生産力の範囲内で兵器を「生産」し、その部隊を配備します。

各都市に工場や基地を作るなどして、都市機能を充実させていきます。

配備した部隊を動かし、敵のいる地域へ進軍していきます。

各都市でさらに兵器を「生産」し、先に進軍した部隊と一緒に展開させながら軍事規模を拡大させます。

敵の都市に歩兵部隊を進軍させ、「占領」して都市を奪います。

各部隊の燃料や残弾が切れる前に、補給部隊を派遣したり基地または都市に戻るなどして物資を補給します。

中立都市に歩兵部隊を送り込み、「占領」して勢力を拡大していきます。

敵の部隊と対峙したら、戦闘を行い、撃破していきます。

さらに部隊を展開させ、敵首都を歩兵部隊で「占領」(または破壊)すれば勝利です。

次のマップへ進みます。

ALB02

AIR LAND BATTLE

entireKantoregionofJapanthere byforcingTokyotomoveitsgover nmenttoamamadeislandofabout 115squaremilesfloatingin. Acentralcomputercontrolspubli csafety,traffic,andallothergover nmenctionsontheisland. InthemiddleofiNow,amanbythen ameofIsatoK.

SCPS 10015

2 [今までの戦略SLGとの違い]

SLGエキスパートはここだけを読め!!

●SLGエキスパートのためのルール解説

戦略ＳＬＧをよくプレイしているプレイヤーのために、「戦闘国家」のルールの特徴を簡単にまとめておきました。戦略ＳＬＧの標準的なルールに精通しているプレイヤーは、この項目を読むだけで簡単にプレイできるはずです。なお、ＳＬＧ初心者のプレイヤーは、この解説書を一通り読んで、ゲームの進め方を理解してください。

勝利条件

■勝利条件は、首都の占領もしくは破壊。

勝利条件は、敵陣営の首都の占領、もしくは破壊のみです。敵部隊を全滅させるだけでは、勝利にはなりませんので注意して下さい。

部隊の行動

■部隊に“行動力”がある限り、行動終了まで複数回行動を指示することができる。

今までのＳＬＧのように、「移動」→「攻撃」→「行動終了」のような行動の流れの制限はありません。“行動力”さえあれば、攻撃の後移動して補給し、再び攻撃したり、また３回連続攻撃を行うなどは自由です。

たとえば、主力戦車Ｍ１Ａ１エイブラムスの初期行動力は６、攻撃行動力は２ですので、移動しないで全ての行動力を攻撃に使えば、６÷２＝３となり、その場で３回連続攻撃が可能です。また、２ヘックス移動すると、残り行動力は４となりますから、停止して２回攻撃ができます。ここで攻撃を１回にとどめれば、攻撃後更に２ヘックス移動できます。

これは、長射程の兵装についても同じです。たとえば、地対空ミサイルのホーク（初期行動力５、攻撃行動力３）ならば、移動せずに攻撃を行えば、５－３＝２ですから、行動力の残りは２となり、更に２ヘックス移動することができます。もちろん、２ヘックス移動してから攻撃したり、１ヘックス移動して攻撃、再び１ヘックス移動することも可能です。

このように、攻撃後の部隊が行動できなくなるかどうかは、全て行動力により判定されます。これが「行動力」ルールの基本です。

2

行動力の状態は、行動指定時に「移動ヘルプ」の形で画面上に表示されます。また、全て自動で処理されますので、わざわざ計算する必要はありません。ただし、行動力を残していても、一度「行動終了」とした部隊は、次の行動フェイズまで行動を指示することはできません。

■行動力がある限り、行動中の部隊には何回でも移動を指示することができる。

部隊の行動中、行動力が残っていれば、何回でも移動を指示することができます。回り道や、ジグザグの移動を行いたい場合には、そのような経路を取るように複数回移動を指定して下さい。基本的に、1ヘックスの移動には、行動力を1消費します。

■上級モード（視界あり）では、行動のキャンセルは行えない。

通常モード（視界なし）では、1回の移動に限り、×ボタンでキャンセルできます。ただし、迎撃を受けたり、停止後行動メニューを開いた場合には、移動のキャンセルができなくなります。上級モード（視界あり）では、行動のキャンセルは行えません。

■移動、攻撃の他にも、行動力を消費する行動がある。

着陸、離陸などは、行動力を消費します。詳しくは、P63の「行動メニューコマンドの説明」をご覧下さい。

■長距離の移動を行うと、移動後攻撃できないことがある。

部隊の持つ“行動力”を全て使って移動すると、移動終了後に「攻撃」のための行動力が残らなくなり、敵の部隊に隣接しても攻撃することができなくなります。部隊の移動時に、移動後攻撃可能な範囲は明るく、移動後攻撃不可能な範囲は暗く表示されますので、注意して下さい。また、画面上部の移動ヘルプ表示を参考にしてください。

■迎撃ルールがある。

防御フェイズでも、敵部隊が射程内に進入した場合には自動的に攻撃が行われます。これを「迎撃」といいます。逆に、長射程の兵装を持つ敵部隊に安易に近づくと、迎撃をされる危険がありますので、慎重な進撃が要求されます。

なお、敵部隊から迎撃される範囲（迎撃範囲）は、部隊の移動時に赤く表示されますので、注意して下さい。また、画面上部の移動ヘルプ表示の「迎撃注意」を参考にしてください。

■高度の違う部隊は、自由にスタックできる。

部隊のスタックは、航空部隊／陸上・海上

部隊／潜水艦部隊という「高度」により制御されます。1つの高度に1部隊で、別高度の部隊であれば、敵陣営の部隊がいるヘックスでも進入できます。

■航空機は、着陸しなければ補給できない。

航空機は、空中給油機による燃料補給以外は、基本的に基地または都市（基地がある場合のみ）に着陸しなければ補給することはできません。ヘリコプター、ＶＴＯＬ機は、補給部隊から補給ができますが、これも補給部隊に隣接したヘックスに着陸しなければなりません。

ただし、着陸しても行動終了にはなりません。行動力があれば、再び離陸し、行動を続けることができます。

■部隊機数は、兵器の種類で異なる。

1部隊を構成するのは、航空機で4機、陸上部隊で8両、艦船は1隻が基準です。ただし、艦船は、4の耐久数を持ちますので、4機と考えてもさしつかえありません。

視界

■視界は、4段階から構成される。

視界は、航空視界／陸上視界／海上視界／水中視界の4段階です。上級モード（視界あり）を選ぶと、マップ画面に視界が表示されます。

詳しくは、Ｐ23の「通常画面」をご覧下さい。

■着陸、停泊している部隊は、その視界でとらえられない。

着陸している航空機は、航空視界でとらえることはできません。また、基地に入港している艦船は、水上視界、もしくは水中視界でとらえることはできません。

都市と基地

■建造物は都市と基地のみ。

マップ上に存在する建造物は、都市と基地のみです。原則的に、全ての都市で部隊の生産／補充、補給が可能です。また、基地では補給のみが可能です。

■都市は、さまざまな施設の複合体。

都市は、それ自体の規模を持つとともに、その中に工場、基地を持ちます。工場がある都市では、部隊の生産・補充が行えます。基地がある都市では、航空機の着陸、艦船の入港を行うことができます。

■航空機、艦船は、都市及び基地が拠点となる。

都市の基地には、その規模と同じ部隊数が、着陸または停泊することができます。航空機は着陸しなければ補給、補充できません。また、艦船は停泊しなければ補給、補充できません。

軍港は、海洋に面した都市または基地にのみ、自動的に作られます。

■全ての都市で部隊の「生産」が可能。

生産は首都に限定されていません。全ての工場のある都市で、生産が可能です。

ただし、航空機を生産するには空港が、艦船を生産するには軍港が必要です。また、空港、軍港の容量いっぱいに部隊が格納されている時も、航空機及び艦船を生産することはできません。

■都市は、自ら規模を拡大できる。

都市に資源があれば、「規模の拡大」を指示できます。このとき、他の部隊の作業を必要とはしません。

◆規模拡大　　１につき、１ターン１００の資金収入が得られます。

◆工場拡大　　１につき、１ターン１００の生産力が得られます。

◆基地規模　　１につき、１部隊が着陸または停泊できます。

上級モードでは、都市の視界が広がります。

独立した基地の規模拡大はできません。

■新しい都市、基地を建設できる。

最大規模（規模８）,工場規模４となった都市では、「移住部隊」を生産することができます。この移住部隊を進行させ、好きな場所に新しい“都市”を建設できます。新しい都市を建設すると、移住部隊は消えてしまいます。

また、同じような手順で、「開発部隊」により、基地を建設することができます。

１つのマップ上の都市。基地数の制限は、合計で９６です。これには、中立都市、破壊都市も含みます。この制限を越えて、新しい都市または基地を建設することはできません。

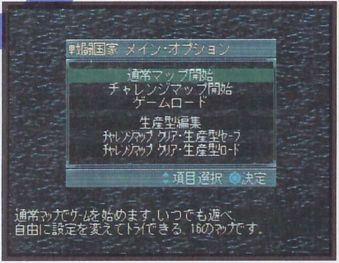
ALB03

AIR LAND BATTLE

entireKantoregionofJapanthere byforcingTokyotomoveitsgover nmenttoamamadeislandofabout 115squaremilesfloatingin. Acentralcomputercontrolspubli csafety,traffic,andallothergover nmenctionsontheisland. InthemiddleofiNow,amanbythen ameoflsatoK.

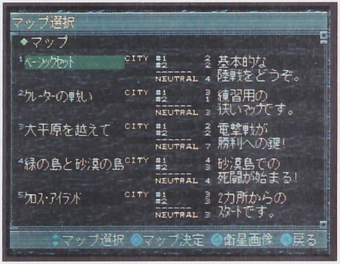
3 [マップの選択と設定]

[メインオプション画面]



メインメニューから「通常マップ開始」を選択して○ボタンを押します。

[マップ選択画面]



プレイするマップにカーソルを移動させ、○ボタンを押します。
ここでは、基本的なマップの「ベーシックセット」を選択して下さい。

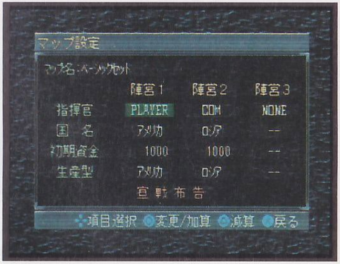
●ゲームを始める前に行う作業

「戦闘国家 エア・ランド・バトル」は、この手順でゲーム設定を行います。初めてゲームをプレイする人は、解説に従って操作を行ってください。

【ルール選択画面】

通常モード（視界なし）
上級モード（視界あり）
まずは、簡単で理解しやすい「通常モード」を選択しましょう。

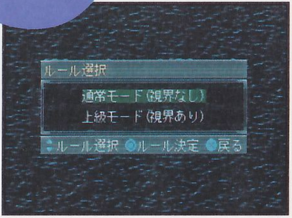
【設定画面】



ここでは、対戦国、初期資金などの基本設定を決定します。○ボタンを押すことで、指定された表の内容が変わります。初心者は初期資金を若干多めにしてゲームに挑むのが良いかも知れません。「宣戦布告」を選択して○ボタンを押すと、いよいよ戦いが開始されます。

3 ［ゲーム設定の説明］

メインオプション画面

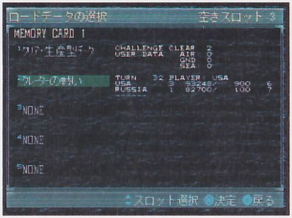


●「通常マップ」と「チャレンジマップ」

このゲームの舞台には、“通常マップ”と“チャレンジマップ”の2つの種類が用意されています。通常マップは、自分の好きなマップを自由に選び、設定を変えて挑戦できる16のマップです。

一方チャレンジマップは、決められた順番に従って、設定が変えられないマップを攻略していくキャンペーンモード的なマップです。

初心者は通常マップの簡単なものから始め、ある程度ゲームに慣れたら、チャレンジマップに挑戦するのが良いでしょう。



●「ゲームロード」で戦闘再開

別売のメモリーカードにゲームをセーブしておくと、このコマンドでゲームを再開することができます。再開したいデータがセーブされたメモリーカードを差込口1か2に差込み、ゲームロードを実行して下さい。その後、画面の指示に従いながら操作し、ロードしたいセーブデータをカーソルで指定し、○ボタンを押してください。

なお、データをセーブするには、システムメニューの「セーブ」を選択して行います（P50参照）。

AIR LAND BATTLE

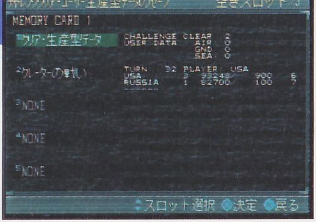
●自分好みのユニットを編集する「生産型編集」

この「戦闘国家　エア・ランド・バトル」には、実在する約100種類もの現代兵器が登場します。これらの兵器は基本的に、生産国別にアメリカ型・ロシア型のどちらかに所属しており、ゲームを始める前に二者択一でその生産型を選択しなければなりません。このとき、あらかじめ「生産型編集」のメニューで自分なりの生産型リストを編集しておけば、アメリカ・ロシアに関係なく好みに応じた兵器を使用することができます。ただし、各兵器に関する詳しい知識がないと編集作業は難しいので、ある程度慣れた段階で「生産型編集」を行うのが賢明です。

また、編集したユーザー生産型は、通常マップでのみ使用できます。チャレンジマップでは使用できません。

「生産型編集」の手順

ユーザー生産型編集の画面が現れたら、自分の使いたい部隊（兵器）に順番にカーソルを合わせ、○ボタンで決定し、ユーザーリストを作成していってください。カーソルが下までいくと兵器のリストがスクロールします。間違えた場合は、再度○ボタンを押すとキャンセルされます。登録できるのは58種までで、×ボタンを押すと登録は終了します。



●チャレンジマップクリア・生産型セーブ

新しいチャレンジマップに挑戦する時は、チャレンジマップをどこまでクリアしたかをこの「チャレンジマップクリア・生産型セーブ」を使って、セーブしておかなければなりません。もし、チャレンジマップをクリアしたデータがセーブされていない場合には、新しいチャレンジマップに挑戦することはできませんので、必ずセーブを行ってください。

また、生産型編集で作成したユーザー生産型を同時にセーブすることができます。

AIR LAND BATTLE

●チャレンジマップクリア・生産型ロード

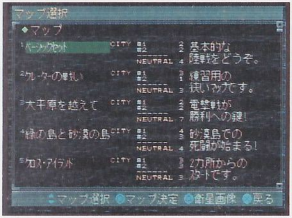
新しいチャレンジマップに挑戦する時には、「チャレンジマップ開始」を選ぶ前に、この「チャレンジマップクリア・生産型ロード」により、チャレンジマップのクリアデータをロードする必要があります。

このロードを行わないと、新しいチャレンジマップが選択できませんので、ご注意ください。

また、ユーザー生産型データも、同時にロードできます。

[ゲーム設定の説明]

マップ選択画面



●どのマップに挑戦するかを決定しよう

[マップ選択画面] では、これからどのマップの攻略を行うかを選択します。マップリストが下の段に進むにつれ、攻略の難易度は高くなります。また△ボタンを押すと、解説文の場所に、カーソルで指定されたマップの衛星画面が表示されます。これらの情報を参考に、プレイするマップを○ボタンで決定してください。

[ゲーム設定の説明]

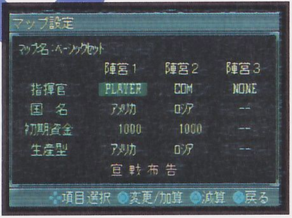
ルール選択画面

●選択できるルールは2種類

[ルール選択画面] が現れたら、「通常モード」か「上級モード」どちらかのルールを選んでください。「通常モード」は、マップ上から見える視界の制限が一切なく、敵の動きや部隊の様子を逐一確認しながらゲームを進めることができます。一方「上級モード」は視界ルールが採用され、自分が動かした部隊の視界内でしか敵の様子を確認できません。ですから当然、「上級モード」の方がその攻略も難しくなります。なお、"チャレンジマップ" は、全て「上級モード」で固定されています。

3 [ゲーム設定の説明]

設定画面



●それぞれ4つの項目を設定しよう

[設定画面] では、ゲームの基本設定を行います。設定するのは次の4項目で、それぞれ○ボタンを押すことで設定変更が行えます。基本設定が終了したら、「宣戦布告」でゲームが開始されます。

ただし、チャレンジマップでは、一切の変更はできません。

指揮官

展開する部隊の指揮を、プレイヤー（PLAYER）が行うかコンピュータ（COM）が行うかを設定します。この設定の内容により、2プレイヤー・3プレイヤーでの対戦も可能となります。ただし、最低一つの陣営は、プレイヤーが担当しなければなりません。

国　名

自国および敵国を、アメリカ・ロシア・日本・欧州の中から選択します。国を選ぶことによってマップ上の都市名が決定されますが、どの国を選んでも基本的な条件には変わりありません。

初期資金

ゲーム開始時の資金を設定します。○ボタンを押すと資金が増え、△ボタンで減ります。資金が多いほど、最初から“高い”兵器を生産することができますが、相手国との資金差をあまりにも多くして設定すると、ゲームの面白さも半減してしまいます。同額、もしくは多少の資金差で設定するようにしましょう。

生産型

ゲーム中に生産できる兵器を、「アメリカ」型・「ロシア」型のどちらかから選択します。このとき、プレイヤーの好みに応じた生産型をスタートメニューであらかじめ編集しておけば、「ユーザー」を選択することも可能になります。

[通常画面(マップ)の見方]

●通常画面

マップ上には、各地形が六角形のマスで表示されています。これを「ヘックス」と呼びます。部隊や地形の分布は、1ヘックスを最小単位として行われます。また、R1ボタンで拡大、R2ボタンで縮小、L1、L2ボタンで傾き角度の調整を行うことができます。

通常モード（視界なし）

1 都市
2 基地
3 部隊
4 現在のターン数
5 ヘックス情報*
6 自陣営名
7 敵陣営名
8 現在の自陣営の都市数
9 現在の敵陣営の都市数
10 現在の自陣営の資金
11 現在の敵陣営の資金
12 現在の自陣営の収入（1ターンごとの加算額）
13 現在の敵陣営の収入（1ターンごとの加算額）
14 現在展開している部隊数／行動終了した部隊数
15 部隊ゲージ　部隊の機数を長さで示します。
16 格納部隊ゲージ　都市に着陸・入港している部隊数を示します。

*5 ヘックス情報　カーソルのあるヘックスに、部隊または都市がある場合に表示されます。
都市の場合　CITY ×規模 生産力 着陸部隊数／空港規模 停泊部隊数／軍港規模
部隊の場合　兵器簡略名 ×機数（耐久数）レベル 着陸か（LND）燃料 行動終了(E)

上級モード（視界あり）

1 **航空視界：白いエリアは、航空視界の範囲外です。**
2 **陸上視界：暗い陸地は、陸上視界の範囲外です。**
3 **海上視界：暗い海洋は、海上視界の範囲外です。**

上級モードでは、視界の外の敵部隊は、マップ上に表示されません。

また、SELECTボタンで、視界表示のON／OFFを切り替えることができます。視界自体がなくなったわけではありませんが、表示のみをOFFにすることで、スクロールなどの処理速度がUPします。ぜひ活用してください。

ALB04

AIR LAND BATTLE

entireKantoregionofJapanthe
rebyforcingTokyotomoveitsg
overnmenttoamamadeislando
fabout115squaremilesfloating
in.rnmenttoamamadeislando
Acentralcomputercontrolspu
blicsafety,traffic,andallotherg
overnmenctionsontheisland.
InthemiddleofiNow,amanbyth
enameofIsatoK.

4 [ゲームの進め方1]

部隊の生産・配備

●ゲームの最初に行う「生産」作業

ゲームが始まると、自陣営の首都の上にカーソルがあります。この時点では自軍に部隊はありませんので、まず「生産」を行う必要があります。

都市にカーソルを合わせ、○ボタンを押すと、画面下にその都市の情報が表示され、同時に、都市行動メニューが表示されます。ここで「生産」を選択してください（ゲームの最初には、この「生産」のコマンドしか実行できません）。

都市行動メニュー画面の説明

1　都市行動メニュー

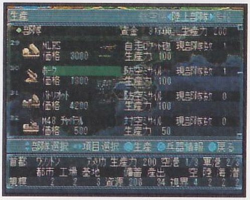
都市情報表示

2　都市名
3　国名
4　現在の生産力（１ターンごとの収入）
5　現在の空港規模／着陸部隊数
6　現在の軍港規模／入港部隊数（---は、軍港なし）
7　現在の都市規模
8　現在の工場規模
9　現在の基地規模
10　現在の資源備蓄量
11　資源産出量（１ターンの資源収入）
12　各高度の視界範囲（上級モードのみ対応）

●部隊表で資金・生産力に応じた兵器を確認

部隊（兵器）を「生産」するには、“資金”と“生産力”が必要になります。ですから、ゲーム前の設定作業で初期資金をいくら多く設定しても、ゲーム開始時の都市の生産力は100ですので、ごく限られた部隊しか「生産」できません。

生産部隊表をスクロールすると、部隊名が明るく表示されているものがあり、それが現時点で生産可能な部隊（兵器）です。なお、部隊表は〈航空機〉〈陸上部隊〉〈戦艦〉の3ブロックに分かれており、方向キーの上下左右でスクロールさせることができます。また、△ボタンを押せば、その兵器の情報を見ることができます（部隊・兵器の詳しい情報確認はP56参照）。

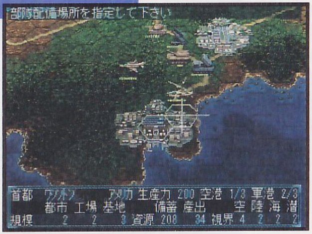


生産部隊リストの説明

1 現在の総資金
2 現在の生産力
3 兵器のマップ上シンボル
4 部隊（兵器）名
5 兵器種別
6 現在の展開部隊数
7 「生産」に必要な資金
8 「生産」に必要な生産力（赤字は現生産不可）

4

●「生産」した部隊を配備する



部隊表の中から「生産」する部隊を○ボタンで決定したら、次にマップ画面が現れますので、その部隊を配備する場所をカーソルで指定してください。〈陸上部隊〉は、都市から1ヘックス離れた外枠に配備できますが、〈航空機〉および〈艦船〉は都市の中の基地にしか配備できません。

なお、部隊の「生産」はその都市の生産力の範囲内で行えます。たとえば“歩兵部隊”の生産力は50なので、この場合2部隊を生産、周辺に配備することが可能です。

また、都市にすでに着陸、入港している部隊があり、基地がいっぱいのときには、〈航空機〉や〈艦船〉の生産はできません。

AIR LAND BATTLE

●作業が終了したら「フェイズの終了」

一つの都市での部隊の配備が終了したら、×ボタンでコマンドをキャンセルし、他の都市でも同じ要領で部隊を「生産」し、配備しましょう。戦闘国家では、工場のある都市全てで生産を行うことが出来ます。

このとき、□ボタン＋方向キー上下での“ジャンプ機能”を活用すれば、他の都市にカーソルが一気にジャンプしますので利用してください。全ての配備が終了したら、△ボタンを押してシステムメニューを開き「フェイズの終了」を選択します。これで最初のターンは終了します。

[ゲームの進め方 2]

都市規模の拡大

●ターン2回目以降は都市規模の拡大が可能

ターンが2回目に入ると、都市では「生産」のほか、都市の「規模拡大（資金収入アップ）」「工場拡大（生産力アップ）」「基地拡大（着陸・入港可能な部隊数アップ）」など、いろいろな行動が行えるようになります（各コマンドの詳しい説明はP61参照）。

都市の力を拡大させるこうした活動を行うには“資源”が必要で、各コマンドを選択するとその分の資源が消費されます。“資源”は毎ターンごと備蓄されていますので、ターンがきたら備蓄資源を確認し、都市能力の拡大作業を行い、より多くの部隊や強力兵器を開発できる体制を整えてください。

「規模拡大」をすれば毎ターンごとの資金収入が増える。

「工場拡大」をすれば生産力が向上し、強力部隊の「生産」も可能に。

「基地拡大」をすれば着陸・入港可能な部隊が増え、戦略展開がラクに。

●都市の規模拡大には、資源が必要

都市の各規模を拡大するには、40の資源が必要です。この資源は、都市周辺の距離2ヘックスの範囲から、自動的に集められます。

都市が1ターンに集められる資源は、都市情報表示に「産出」として表示されます。また、都市が現在持っている資源は、「備蓄」として表示されます。資源は、各都市に分けて備蓄されます。都市から都市への資源の輸送はできません。

都市の資源産出状況を確認するには、「資源情報」コマンドを使用して下さい。都市周辺のヘックスから産出される資源量が、数字で表示されます。このコマンドは、都市行動メニューで方向キーを右に入れて改ページすると現れます。

●新たな「生産」作業もお忘れなく!

ターンが変わると、生産力の回復や新たな資金収入があり、前に説明した要領で部隊をどんどん増やしていくことができます。前回のターンで配備した部隊は「移動」させ(方法についてはP32参照)、戦略的に軍団を構成しながら、敵軍に進行する準備をしましょう。どんな部隊を構成するかが、勝負の大きなポイントになります。

●新たな都市や基地の建設

戦いが進み、自国の体制が整ってきたら、新たな都市や基地を建設し、そこを補給基地や生産基地にして戦闘を有利に展開しましょう。都市の建設は“移住部隊”によって行われ、一方基地の建設は“開発部隊”によって行われます。その手順はそれぞれ以下のとおりです。

新たな都市の建設

①都市の規模を8、工場の規模を4まで拡大する。
②都市行動メニューから「移住部隊」を生産し、
　配備する(40の資源と、400の生産力が必要)。
③配備した「移住部隊」を建設希望地まで移動させる。
④行動メニューから「他行動」→「都市」を選択する。

※都市の建設が可能な地形:平野・草原・荒れ地・林・森林・湿地・砂漠・丘陵・破壊基地・破壊都市・破壊都市外郭。

新たな基地の建設

①都市行動メニューから「開発部隊」を生産し、
　配備する(40の資源が必要)。
②配備した「開発部隊」を建設希望地まで移動させる。
③行動メニューから「他行動」→「基地」を選択する。

※基地の建設が可能な地形:平野・草原・荒れ地・林・森林・湿地・砂漠・丘陵・破壊基地・破壊都市・破壊都市外郭。

ただし、建設を行うと、移住部隊・開発部隊は消滅してしまいます。

[ゲームの進め方 3]

部隊の行動

●各部隊へ行動を指示するには

配備した次のターンから、各部隊はいろいろな行動がとれるようになります。未行動の部隊にカーソルをあわせて○ボタンを押すと、その部隊は移動状態になり、自動的に移動範囲が表示されます。

●基地に配備した部隊は、「格納部隊」から選択

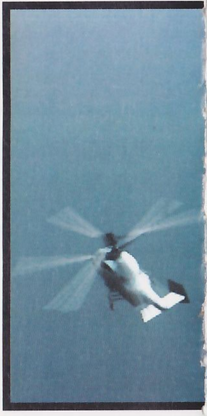
都市の基地に配備された〈航空機〉や〈艦船〉の部隊を移動させる場合は、都市行動メニューの「格納部隊」を選択してください。格納されている部隊のリストが表示されますので、再度○ボタンを押すと移動範囲が表示され、その部隊への行動指示状態となります。

空港と軍港の2つに部隊が格納されている場合は、格納部隊リストを方向キーの左右で切り替えて部隊を選びます。

4

●移動と行動はこうして行う

移動範囲が表示されたあと、移動したい場所にまでカーソルを合わせて○ボタンを押すと、その部隊を指定場所まで動かすことができます。さらにそのあと○ボタンを押すと行動メニューが表示され、残っている行動力の範囲内で、「攻撃」や「他行動」などのさまざまなアクションを起こすことができます（ただし「攻撃」は、装備している兵器の射程内に、その兵器によってダメージが与えられる敵がいることが必要）。もちろん、行動力が残っている範囲内で、再び「移動」もできます。そこで行動を終えるときには「終了」を選択します。



通常モードでは、1回の移動に限り、移動後×ボタンを押せば移動をキャンセルすることができます。ただし、その場で行動メニューを表示したり、迎撃を受けていると、キャンセルすることはできません。

上級モード（視界あり）では、移動、行動のキャンセルはできません。
また、△ボタンを押すことで、移動範囲と視界範囲の表示を切り替えることができます。これにより、視界範囲の確認を行いながら移動すれば、比較的迎撃を受けずに移動することができます。

動かしたい部隊にカーソルを合わせて○ボタンを押すと行動範囲が表示。

動かしたい場所にカーソルを合わせて○ボタンを押すと部隊が移動。
（視界なしならば、×ボタンで移動キャンセル）

●移動ヘルプで、移動後の行動力の状態をチェック

移動範囲が表示されると、同時に画面上部に移動ヘルプが表示されます。

移動ヘルプは、現在の行動力→移動先での行動力、攻撃行動力、移動先での攻撃回数の順に表示されます。

移動したい場所へカーソルを移動させると、このヘルプ表示が変化し、そこへ移動した後の行動力と攻撃の状態が表示されます。攻撃行動力は、兵器に固有の値ですので、移動後にこの攻撃行動力が残っていれば、攻撃することができます。その範囲は、明るい色の範囲で表示されます。

移動後に攻撃行動力ぶんの行動力が残らなければ、移動ヘルプで、「攻撃回数0　攻撃不可」と表示されます。この範囲は、暗い色の範囲で表示されています。

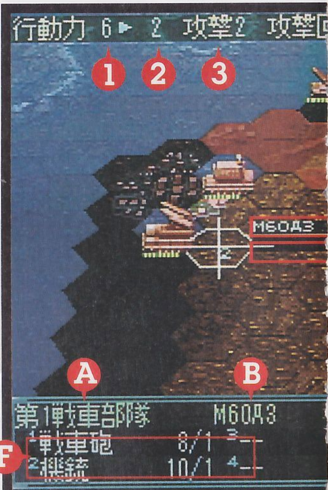
このように、移動ヘルプを確認し、行動力を考えて、戦略的な移動を行ってください。

さらに○ボタンを押すと行動メニューが表示される。

そこで行動を終わらせたければ「終了」を選択。

●移動画面の説明

(1)青いベールの範囲：移動できません。
(2)暗い色の範囲：移動はできますが、移動後に攻撃行動はとれません。
(3)明るい色の範囲：移動後、近くに敵がいた場合、攻撃行動をとることができます（ただし、その敵に有効な武器や残弾を備えている必要あり）。
(4)赤いベールの範囲：敵の迎撃範囲で、そこに移動すると敵の迎撃を受けます。



移動ヘルプ表示

1 現在部隊の持っている行動力
2 カーソルがある地点に移動したあとの残りの行動力
3 部隊が攻撃するのに必要な行動力
4 カーソルがある地点に移動したあとに行える攻撃回数

部隊情報表示

A　部隊名
B　その部隊を構成する兵器名
C　その部隊の機数（艦船の場合は耐久数）
D　部隊レベル
（経験を積むごとに高くなり、兵装命中率がアップ）／経験値
E　残りの燃料（0になると行動不可、または墜落！）
F　兵装名／残弾
（0になるとその武器での攻撃が不可に）／射程距離

部隊ヘックスライン情報

a　兵器簡略名と機数

b

AP	残り行動力
LOW FUEL	燃料の残りわずか
NO FUEL	燃料なし
LOADING 1	搭載している部隊

4

●「迎撃注意」には要注意！

移動は、指定された目標まで、最も行動力を消費しない経路で行われます。

移動経路が敵の迎撃範囲にかかっていると、移動ヘルプに「迎撃注意」の表示があらわれます。この状態で移動を行うと、迎撃される可能性があります！

迎撃されずに移動するには、安全な経路にそって、複数回移動を指示してください。ただし、迎撃範囲の中でも、移動する部隊が敵部隊の視界にとらえられていなければ、迎撃されることはありません。

●いろいろな行動が行える「他行動」

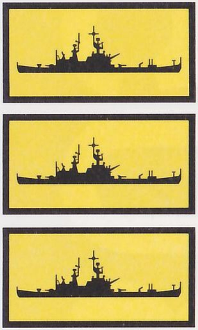
行動メニューの「他行動」は、攻撃や移動以外のいろいろなことを行うコマンドです。これを選択すると、「他行動」のサブメニューが現れ、その時点でできる行動コマンドが明るく表示されています。

行動コマンドの横に数字が表示されているものは、その行動コマンドを実行するには、それだけの行動力が必要であることを示します。「－」の場合は、行動力は消費されません。

これを利用すれば、たとえば攻撃ヘリが補給車の近くに「着陸」し、「補給」し、再び「離陸」するといった連続行動が行えます。ただし、敵の迎撃範囲の中で「他行動」を使うと、迎撃される恐れがありますので注意しましょう。なお、「他行動」コマンドの詳しい説明はP63を参照してください。

●行動メニューの改ページ（兵器情報、搭載部隊、破棄）

行動メニューは、方向キー右で改ページできます。改ページを行うと、「兵器情報」、「搭載部隊」（他の部隊を搭載できる部隊のみ）、「破棄」のメニューが表示されます。
「兵器情報」では、その部隊の兵器の情報を見ることができます。
「搭載部隊」では、搭載部隊を呼び出すことができます。また、航空母艦に着艦している航空機は、この方法で行動状態にすることができます。
「破棄」では、部隊を破棄することができます。



AIR LAND BATTLE

ALB05

AIR LAND BATTLE

entireKantoregionofJapanthere byforcingTokyotomoveitsgover nmenttoamamadeislandofabout 115squaremilesfloatingin. Acentralcomputercontrolspubli csafety,traffic,andallothergover nmenctionsontheisland. InthemiddleofiNow,amanbythen ameofIsatoK.

SCPS 10015

5 【戦闘の手順】

●敵と対峙したら戦闘開始！

部隊を展開させ、敵の近辺まで進行すると戦闘が始まります。戦闘には、敵がいる場所まで届く射程を備え、加えて敵にダメージが与えられる弾を発射できる兵器が必要で、これがなければ戦闘は行えません。ですから、射程が１の地上兵器ばかりを備えた戦車などは、地上の敵部隊とぴったりと隣接して行う接近戦が戦闘法の中心となります。

●「攻撃」行動の指定方法

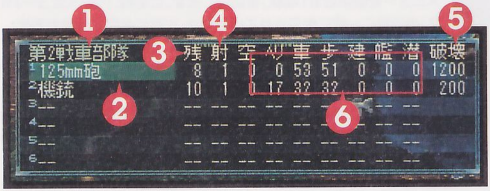
「攻撃」の手順は、まず攻撃を行う部隊を指定して○ボタンを押します。移動範囲が表示されたら、攻撃可能な場所まで移動させて行動メニューを表示させ「攻撃」を選択します。この時、行動メニュー「攻撃」の項目に一緒に表示されているのは、攻撃に必要な行動力です。

次に、攻撃に使用する兵装を選択します。兵装選択ウインドから、敵に最もダメージを与えられる兵器を選び（攻撃相手への命中率が0なら不可）、○ボタンを押します。

すると、その兵装の攻撃範囲が緑色に表示されます。その中の攻撃可能な敵は、下のバーが点滅していますので、これを確認してから敵部隊にカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。

5

1 部隊名
2 搭載している兵器
3 残弾(0になると攻撃不可)
4 兵器の射程
5 破壊力
6 各兵器に対する命中率(0は攻撃不可)
　空＝航空機
　ﾍﾘ＝ヘリコプター
　車＝陸上車、歩＝歩兵
　建＝建築物(都市・基地)
　艦＝戦艦、潜＝潜水艦



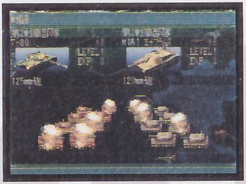
兵器選択画面の説明

最初に攻撃可能な場所まで移動する。地形が暗い所では攻撃不可なので注意。

行動メニューの中から「攻撃」を選択しよう。

攻撃に使用する兵器を画面から選択。命中率の表をよく確認しよう。

射程範囲の中の攻撃可能な相手(バーが点滅)を確認して○ボタンを押そう。



どれくらい敵を倒せるかは、攻撃力や相手の防御力などに影響する。

AIR L

●普段は簡易戦闘画面で結果を確認

戦闘が始まると、自動的に簡易戦闘画面が表示されます。この画面では、戦闘の結果をすばやく見ることができ、便利です。

戦闘画面の説明

1 部隊名
2 兵器名
3 現在のレベル
4 現在の経験値
5 使用兵器
6 相手の部隊名
7 相手の兵器名
8 相手の機数（艦船の場合は耐久数）
9 相手の現在のレベル
10 相手の現在の経験値
11 破壊した機数
戦闘の費用
（破壊された損害と、攻撃兵装の費用の合計）
得られた経験値

●美しいグラフィック画面で戦闘シーンを再現

簡易戦闘画面で、戦闘に突入する前と、戦闘の結果が出た後で、「映像」を選択すると美しいビジュアルで戦闘シーンを見ることができます。戦闘ビジュアル画面は、終わった時に○ボタンを押せば、何度でも見ることができます。また、終了させるときは、×ボタンを押すと前の画面に戻ります。

AND BATTLE

5

●行動力が残っていれば再び「攻撃」も可能

このゲームでは、その部隊に行動力が残っていれば、再び「攻撃」、または「移動」や「他行動」してから「攻撃」することも可能です。攻撃行動が可能な限り、行動メニューに「攻撃」が明るく表示されますので、これで確認を行ってください。また、「攻撃」してから、安全な場所に「移動」するということも当然可能です。攻撃を成功させると、その分の経験値が加算され、より強力な部隊に成長していきます。

●赤いエリアでは敵からの「迎撃」を受ける！

移動範囲内に、赤いベールで表示されているヘックスがあれば、そこは敵部隊の迎撃射程内（迎撃範囲）です。そこに侵入すると、相手からの「迎撃」を受けることになります。敵が強力な兵器を備えていたなら、部隊に被害が出るかも知れません。ただし、迎撃範囲内に進入した直後に「攻撃」を実行すれば、その「攻撃」が先に実行されます。

また、迎撃範囲内を移動しようとしたり、停止して「他行動メニュー」を開こうとすると、迎撃を受けてしまいます。迎撃範囲に十分注意して行動し、無駄な迎撃を受けないようにしましょう。

戦いには、迎撃射程内に侵入して反撃覚悟の「攻撃」をする勇気も必要。移動ヘルプの「迎撃注意」には要注意！

敵の部隊上で○ボタンを押すと「兵器情報」が分かる。参考にしよう。

●迎撃は、行動中の部隊に対して１回だけ！

迎撃は、行動中の部隊１部隊に対して、迎撃側の部隊は１回しか行うことはできません。つまり、迎撃を行った迎撃側部隊は、迎撃をうけた部隊が行動終了となるまで、迎撃を行うことはできません。

行動が他の部隊に移ると、再び迎撃ができるようになります。

AIR LAND BATTLE

●迎撃と視界の関係に注意

迎撃範囲が赤く表示されるのは、発見している敵部隊に対してのみです。上級モード（視界あり）では、視界にとらえていない敵部隊の迎撃範囲は表示されません。発見していない敵部隊から迎撃を受けると、その部隊の場所はおろか、迎撃に使用した兵装以外の全ての情報を知ることはできません。

従って、敵部隊の探索が終了していない方面への進撃は、視界範囲に注意して慎重に行ってください。移動範囲の表示の時に、△ボタンを押すと、視界表示がオンの状態ならば、移動範囲と視界の表示が切り替えられますので、活用してください。

また、敵部隊の迎撃範囲に進入しても、迎撃を受けない場合があります。これは、敵部隊が行動中の部隊を視界にとらえていないためです。

●それぞれの部隊の攻撃特質を把握しよう

部隊にはそれぞれ、独自の攻撃特質や性能特質があります。たとえば自走砲部隊は、接近戦は不得意ですが、射程の長い砲弾で離れた地上部隊を攻撃できます。また主な飛行部隊は、敵の真上まで移動しての連続攻撃も可能です。こうした部隊をいかに戦略的に進軍させるかがこのゲームの最も重要なカギとなります。それぞれの兵器情報はP56と、付属の兵器一覧に詳しく記載されていますので、それらを参考にしながらプレイヤー独自の戦略で戦闘を有利に展開していってください。

AIR LAND BATTLE　AIR LAND BATTLE　AIR LAND B

●都市を攻撃するには

都市への攻撃を行うことができるのは、大型爆弾、巡航ミサイル、弾道ミサイルを装備した部隊です。

大型爆弾は、特定の航空機（主に爆撃機）が装備できます。初めから装備していなくても、都市または基地で兵装を変更することにより装備できる部隊もあります。ただし、大型爆弾の射程距離は0ですから、攻撃目標の都市の上空まで移動し、爆弾を投下してください。

巡航ミサイルは巡洋艦の一部（バンカーヒル／アドミラル・ウシャコフ）が装備し、弾道ミサイルはミサイル潜水艦（オハイオ／タイフーン）が装備しています。この巡航ミサイルと弾道ミサイルは、離れた場所から都市を攻撃できる非常に強力な兵器です。攻撃によって都市規模が0になると、その都市は破壊されてしまいます。

AIR

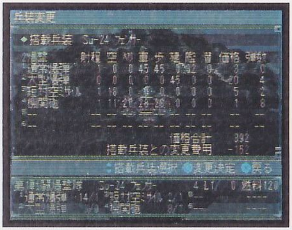
●都市が被害を受けると

都市への攻撃が成功すると、以下のような被害が生じます。

◆都市規模が減少します。また、都市規模が減少したのと同じ規模数だけ、工場規模と基地規模も減少してしまいます。

◆もし都市に着陸または停泊していた部隊がいれば、減少した規模数と同じ数の部隊が消滅してしまいます。

ATTLE AIR LAND BATTLE BATTLE AIR LAND BATTLE BATTLE AIR LAND BATTLE



都市で兵装を変更して大型爆弾を搭載。

空爆で敵都市を攻撃。都市機能が 0 になると破壊完了。

LAND BATTLE

05 【物資の補給と部隊の補充】

●物資の補給は早めに行うのが鉄則

部隊に燃料や残弾がなくなってしまうと、行動が非常に不利になります。これらの物資がなくなる前に、「補給」は早めに行うことが肝心です。「補給」の方法は右記の方法があり、行動メニューの「他行動」から「補給」のサブコマンドを選択することで行えます。また、補給車が隣接しているなど、部隊が即補給できる条件にあった場合、物資は自動的に補給されます。なお、飛行機は燃料がなくなると墜落し、ヘリコプターやVTOL機は、着陸できる地形であれば緊急着陸を行います。

「補給」手段一覧

■補給車による「補給」

地上部隊およびヘリ・VTOL機が着地して隣接している場合可能。ただし補給物資がない場合は不可。

■空中給油機による「補給」

飛行機が隣接している場合可能。ただし燃料のみの補給。ただし、補給物資がない場合は不可。

■補給艦による「補給」

艦隊が隣接している場合可能。ただし、補給物資がない場合は不可。

■空母での「補給」

飛行部隊が着艦すると可能。ただし、補給物資がない場合は不可。

■都市／基地での「補給」

部隊が隣接している場合可能。飛行部隊は都市に着陸すると可能。

ヘリは補給車の横に着陸して「補給」できるから便利。

“開発部隊”がどこに基地を建設するのかも「補給」の重要なポイント。

●失った機数を「補充」する

　戦闘によって失った部隊の機数は、都市で「補充」することができます。地上部隊の場合は、都市の隣接ヘックスで、また航空機は、基地のある都市に着陸することで「補充」のコマンドが使用できます。そのほか、ダメージを負って耐久数の減った艦船は、軍港のある都市で「修理」することが可能です。

　ただし、こうした行動を都市で実行するには、その部隊の兵器を補充した機数分生産するだけの生産力が必要です。従って、生産力のない都市（すなわち、工場がない都市）では「補充」や「修理」はできません。

5 [占領の方法と勝負の決着]

●「占領」は歩兵部隊で実行する

中立都市あるいは敵の都市を「占領」するには、歩兵部隊の力が必要です。歩兵部隊を都市のヘックスまで移動させ、行動メニューの「占領」を選択すると制圧が行われます。ただし、「占領」を行うには 4 の行動力が必要ですので、何らかの行動を行った歩兵部隊は、次のターンまで待たなければなりません。 都市を「占領」すれば、自陣営のものとなり、そこで「生産」や「補給」が行えるようになります。また同じ要領で、基地も「占領」できます。

占領を行うと、都市の規模が減少します。減少する規模は、占領を行った歩兵部隊の人数と同じ数です。

また、歩兵部隊には、歩兵、重歩兵、ﾐｻｲﾙ兵の 3 種類がありますが、占領能力に変わりはありません。

●敵の歩兵がいる都市は、「占拠」状態となり、機能が停止する

敵陣営の歩兵に乗られた都市は、「占拠」状態になり、都市活動は停止します。こうなると、一切の生産及び規模拡大を行うことができなくなります。これは大きな戦力ダウンですから、歩兵部隊の動かし方は特に戦略的に行いましょう。

ただし、「占拠」状態のままでは、その都市は占領できていません。「占領」を行って、初めて自陣営に組み入れられますので、「占領」を行う前に歩兵を移動させてしまうと、都市機能は復活してしまいます。

敵に自国の都市を占領されてしまった場合は、全力で奪回するのが指揮官たる者の使命です。

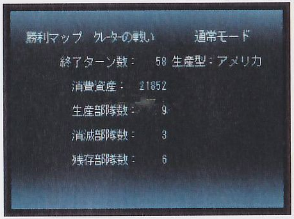
また、占拠状態の都市または基地には、着陸及び入港することはできません。

●歩兵の移動には輸送部隊を使う

歩兵部隊は移動力もあまりありませんから、輸送部隊に「搭乗」させて運ぶのがより効率的な方法です。輸送部隊には航空機、輸送ヘリ、歩兵戦闘車等がありますから、これらを活用して状況に応じた戦略的な展開を行ってください。

歩兵を搭載するには、歩兵部隊を搭載可能な部隊に移動させ、「他行動」→「搭乗」を実行します。その後、搭乗する部隊を選んで下さい。搭乗する部隊が着陸、または入港している場合には、その都市を選んでください。輸送ヘリなどの航空機は、着陸していなければ搭乗は行えませんので、注意が必要です。

歩兵の「搭乗」は輸送部隊が隣接していれば可能。飛行機は着陸が必要。



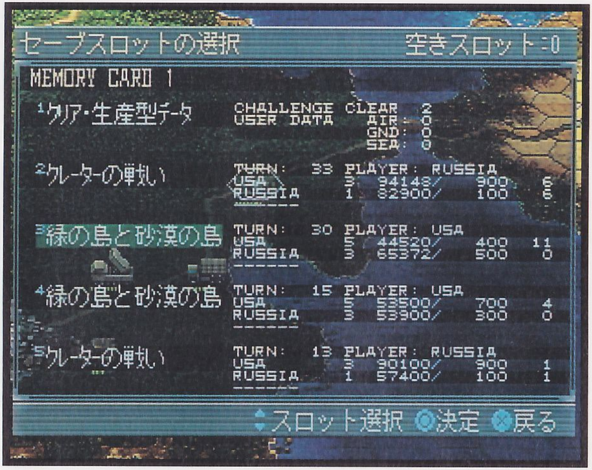
歩兵戦闘車なら、いつでも乗せられ、自由に「展開」もできる。

●首都の「占領」か「破壊」で勝負決着！

歩兵部隊によって敵の首都を「占領」すると、その時点で勝負は決着します。また、爆撃機などによって首都を破壊しても、首都の破壊は可能です。

首都が占領、または破壊された時点で、敵の部隊が生き残っていたとしても、勝負の決着には変わりありません。もちろん自国の首都が先に制圧されれば、プレイヤーの敗北となります。

5 [ゲームのセーブとロード]



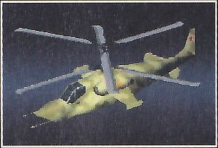
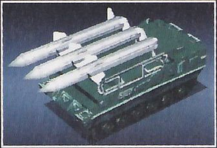
●システムメニューで行う「セーブ」と「ロード」

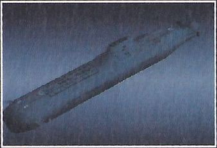
ゲームを途中で「セーブ」する場合や、すでに記録しているセーブデータを「ロード」するときには、△ボタンを押してシステムメニューを開き、方向キーの右を押して「セーブ」および「ロード」のコマンドを実行し、画面の指示に従ってください。なお、システムメニューのそのほかのコマンドの使い方はP65を参照ください。

AIR LAND BATTLE AIR LAND BATTLE AIR LAND BATTLE AIR LAND BATTLE AIR LAND BATTLE

ALB

AIR LAND BATTLE



AIR LAND BATTLE AIR LAND BATTLE AIR LAND BATTLE AIR LAND BATTLE AIR LAND BATTLE

ALB06

AIR LAND BATTLE

entireKantoregionofJapanthere
byforcingTokyotomoveitsgover
nmenttoamamadeislandofabout
115squaremilesfloatingin.
Acentralcomputercontrolspubli
csafety,traffic,andallothergover
nmenctionsontheisland.
InthemiddleofiNow,amanbythen
ameofIsatoK.

SCPS 10015

06 [地形について]

●地形と移動速度

部隊は、その移動方法により、移動しやすい地形と、移動しにくい地形があります。これは、自動的に判断され、移動範囲として表示されます。

●攻撃結果は地形によって左右される

部隊が「戦闘」を行う際には、地形によって影響が生じます。このように地形から受ける影響のことを“地形効果”と呼び、その内容はそれぞれの場所によって異なります。なお、マップ画面の何もないところで○ボタンを押すと、その地形における戦闘での影響率が表示されます。ただし、飛行中の航空機にはこの地形効果は及びません。

AIR LAND BATTLE

6

地形による戦闘の影響率

（%がアップするほど命中率が低下）

草原・平野 10%

湖・海洋 0%

浅瀬 0%

林 30%

森林 40%

都市外郭 40%

中立都市・都市 60%

橋 0%

鉱山 10%

丘陵 20%

砂漠 10%

山岳 50%

山地 20%

※この%は、あくまで目安です。道路があると、この数値は減少します。また、攻撃兵器の性能により、その地形効果は左右されます。いくら地形効果が高い場所にいても、強力な攻撃力を持つ部隊に攻撃されたら、全滅は必至です。

06

[兵器情報の確認]

●兵器情報で性能を細かにチェック!

行動メニューの「兵器情報」やシステムメニューの「兵器分析」などで表示される各兵器のデータ画面では、各兵器に関する詳しい情報を確認することができます。データ画面には○ボタンで切り替えできる兵器データと兵装データの2種類があり、さらにこのとき×ボタンを押すと、兵器のグラフィック画面が表示されます。

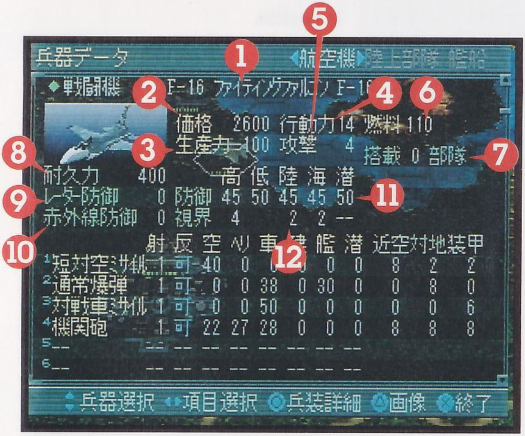
兵器データ画面

兵装データ画面

兵器グラフィック画面

※兵器データは方向キーの上下左右でそれぞれ、〈航空機〉〈陸上部隊〉〈艦船〉の各兵器に切り換えることができます。

AIR LAND B

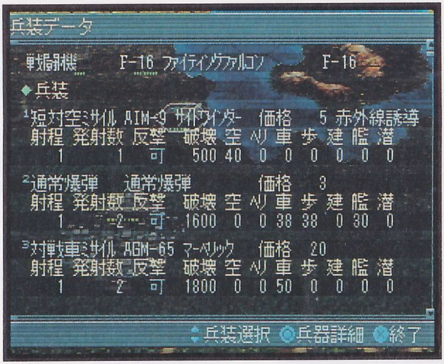


兵器データ画面の説明

1 兵器名
2 価格：「生産」に必要な資金
3 生産力：「生産」で消費される生産力
4 行動力:部隊で行動するときの、初期行動力
5 攻撃:部隊で行動するときの、攻撃に必要な行動力(攻撃行動力)
6 燃料:搭載できる最大燃料
7 兵器に搭載できる部隊数と、その種類
8 兵器の耐久力(装甲)
9 兵器のレーダー防御率(「レーダー誘導」兵装にのみ有効)
10 兵器の赤外線防御率(「赤外線誘導」兵装にのみ有効)
11 各高度に対する防御率
12 各高度に対する視界
高＝高空航空機、
低＝ヘリコプター、
陸＝陸上兵器、
海＝艦船、
潜＝潜水艦

装備している兵装の簡易情報

■兵装の射程
■反撃(迎撃)の不可
■各攻撃目標に対する命中率(0は攻撃不可)
空＝飛行機
ヘリ＝ヘリコプター
車＝車両
建＝建築物(都市・基地)
艦＝水上艦
潜＝潜水艦
■搭載兵装セットの総称
■兵装搭載最大弾数



兵装データ画面の説明

■兵装簡易名
■兵装正式名
■１発あたりの価格
■兵装特徴
■射程
■発射数
■反撃の不可
■破壊力
■各攻撃目標に対する命中率（０は攻撃不可）

空＝飛行機
ヘリ＝ヘリコプター
車＝陸上車
歩＝歩兵
建＝建築物（都市・基地）
艦＝水上艦、潜＝潜水艦

●登場兵器の主な特徴

〈航空機〉

■戦闘機：敵の航空機を排除し、制空権を確保します。
■艦上戦闘機：航空母艦に着艦できる戦闘機です。
■攻撃機：敵の陸上部隊への攻撃を主任務とします。
■艦上攻撃機：航空母艦に着艦できる攻撃機です。
■戦闘爆撃機：大量の通常爆弾と大型爆弾の搭載が可能な攻撃機です。
■VTOL機：空港以外にも、平野やVTOL空母にも着陸が可能な戦闘機です。
■戦略爆撃機：大量の大型爆弾を搭載でき、建造物に対する空爆を行います。
■輸送機：陸上部隊２部隊を、自陣営の空港から空港へ輸送します。
■給油機：飛行中の固定翼機に対して、燃料の給油を行います。
■早期警戒機：広い航空視界を確保し、敵の航空部隊を発見します。
■偵察機：広い陸上視界を確保し、敵の陸上部隊を発見します。
■攻撃ヘリ：敵の地上部隊の攻撃を主任務とするヘリです。
■強襲ヘリ：対地攻撃能力と、兵員輸送能力を合わせ持つヘリです。
■輸送ヘリ：主に、兵員輸送用のヘリです。
■対潜ヘリ：潜水艦の探索と攻撃を主任務とするヘリです。

AIR LAND BATTLE

〈陸上部隊〉

■主力戦車:高い防御力と対地攻撃力を持つ陸上戦闘兵器です。
■戦闘車:主力戦車に比べると装甲が薄いが、対地攻撃力が高い戦闘車両です。
■自走砲:長距離からの間接攻撃ができる陸上兵器です。
■自走ロケット砲:射程の長いロケット砲を装備した陸上兵器です。
■防空ミサイル車両:長射程の地対空ミサイルを持つ車両です。
■対空ミサイル車両:短射程の地対空ミサイルを持つ車両です。
■対空機関砲:バルカン砲や機関砲を装備した対空車両です。
■歩兵戦闘車:歩兵を搭載できる戦闘車です。
■偵察戦闘車:偵察を主任務としますが、陸戦も行える車両です。
■補給車:燃料や残弾を部隊に補給する大型トラックです。
■移住部隊:新たな都市を建設できる部隊です。
■開発部隊:新たな基地を建設できる部隊です。
■歩兵:都市や基地の「占領」ができる部隊です。

〈艦船〉

■駆逐艦:比較的小型の戦闘艦です。対潜作戦の要となります。
■巡洋艦:比較的大型の戦闘艦です。強力な対潜、対艦、対空攻撃力を持ちます。
■VTOL空母:VTOL機とヘリが着艦可能な小型の航空母艦です。
■航空母艦:艦載機、ヘリが搭載可能な大型空母です。
■戦車揚陸艦:陸上部隊を海岸へ直接展開できる艦船です。
■補給艦:洋上で他艦船の補給ができる艦船です。潜水艦にも補給できます。
■攻撃型潜水艦:魚雷を装備し、艦船への攻撃を任務とする潜水艦です。
■戦略ミサイル潜水艦:弾道ミサイルを持ち、
建造物への攻撃を任務とする潜水艦です。

ALB07

AIR LAND BATTLE

entireKantoregionofJapanthere
byforcingTokyotomoveitsgover
nmenttoamamadeislandofabout
115squaremilesfloatingin.
Acentralcomputercontrolspubli
csafety,traffic,andallothergover
nmenctionsontheisland.
InthemiddleofiNow,amanbythen
ameofIsatoK.

SCPS 10015

7 [メニューの解説 1]

「都市行動メニュー」

●「都市行動メニュー」コマンドの説明

■「生産」:部隊を生産します。生産には、それに見合う資金と生産力が必要になります。また、配備場所がない場合、部隊は生産できません。特に、空港や軍港がいっぱいの場合には、航空機や艦船の生産が行えませんので、注意してください。

■「規模拡大」:都市の規模を拡大し、ターンごとの資金収入を増加させます。規模が1つ拡大すると、収入が100増えます。規模拡大には40の資源が必要です。拡大の最大は8までです。

■「工場拡大」:都市の工場を拡大させ、生産力を向上させます。工場が1つ拡大するごと、生産力が100上がります。工場拡大には40の資源が必要です。首都の工場規模は、最大8ですが、その他の都市の工場規模は、最大4です。
ただし、工場規模を拡大したターンには、拡大した規模分の生産力を得ることはできません。

■「基地拡大」:基地を拡大させ、発着・入出できる部隊の数を増やします。基地が1増えるごとに、1部隊の発着・入出が可能になります。基地拡大には40の資源が必要で、拡大の最大は8までです。なお、軍港は海洋に面した都市や基地のみで建設可能です。また、基地の規模が拡大すると、その都市の視界も拡大します。
拡大した直後から使用することができます。

■「格納部隊」:都市および基地に配備した部隊、着陸・入港している部隊のリストを表示します。格納されている部隊が複数ある場合は、リストから動かす部隊を最初に選択してください。なお、行動済みの部隊はEが表示されています。

　また、一つの基地の空港、軍港の両方に部隊が格納されている場合は、方向キーの左右により空港と軍港を切り替えることができます。

■「開発生産」:開発部隊を生産します。開発生産には40の資源が必要になります。

■「移住部隊」:移住部隊を生産します。開発生産には40の資源と、400の生産力が必要です。また、都市規模が8にならないと移住部隊の生産は行えません。移住部隊を生産すると、都市規模は1に戻ってしまいます。

■「資源売却」:都市に備蓄された資源の全てを売却します。1資源ごとに10の資金になります。

※以下のコマンドは、方向キーを右に押すと現れます。

「資源情報」:都市周辺のヘックスから産出される資源の情報を表示します。なお、1ヘックスの資源は2つの都市に分けることはできません。そのようなヘックスの資源産出は－で表示されます。資源は、通常の地形から2が産出します。湖や海洋地形では1の資源しか算出せず、鉱山からは8の資源が産出します。

[メニューの解説 2]

「行動メニュー」

●「行動メニュー」コマンドの説明

■「攻撃」:部隊に攻撃を指示します。ただし、装備している兵装の射程内に敵がいなかったり、残弾がなければ攻撃はできません。同時に表示されている数字は、攻撃行動に必要な行動力(攻撃行動力)です。

■「移動」:部隊を移動させます。移動は、行動力が残っている限り何回でも行えます。

■「他行動」:このコマンドを選択すると、いろいろな行動が指示できる以下のサブメニューがその部隊の特徴に応じて現れます。ただし、敵の迎撃範囲内では、「他行動」を選択しただけで迎撃される可能性があるので注意しましょう。

◆占領:歩兵部隊に中立国や敵国の都市を占領させます。ただし、残りの行動力が 4 以上必要になります。(消費行動力: 4)

◆補給:燃料や残弾を補給します。補給は、空中補給機(燃料のみ)、補給車、空母、都市や基地の隣接ヘックスなどで行えます。(消費行動力: -)

◆補充:戦闘で失った部隊の機数を補充します。空港や、都市の隣接ヘックスで行えます。(消費行動力: -)

◆修理:ダメージを受けた艦船の、耐久数を回復します。工場を持つ軍港がある都市でのみ行うことができます。(消費行動力: -)

◆兵装:兵装の変更を行います。現在装備している兵器より高価なものを装備すると、その分資金がマイナスされます。(消費行動力:ー)

◆合流:部隊を合流させて残弾の補給を行います。従って、同じ兵器の部隊でなければ合流できません。また、合流を実行した部隊もされた部隊も、そこで行動終了となるので注意しましょう。(消費行動力:ー)

◆搭乗:輸送部隊への搭乗を指示します。輸送機や輸送ヘリは、着陸中でなければ搭乗できず、搭乗できる部隊数にも制限があります。(消費行動力:ー)

◆展開:搭載した部隊を地上で展開させます。輸送部隊の種類によって、着陸や着岸させる必要もあります。ただし、歩兵部隊を中立都市と敵陣営の建造物に直接展開することはできません。

◆着艦:航空機が空母への着艦を行います。(消費行動力:飛行機 2 、ヘリコプター 1)

◆離艦:航空機が空母からの離艦を行います。(消費行動力:飛行機 2 、ヘリコプター 1)

◆着陸:航空機が空港へ着陸を行います。ヘリやVTOL機は、地形の種類によっては空港以外の場所での着陸も可能です。(消費行動力:飛行機 2 、ヘリコプター 1)

◆離陸:航空機が離陸を行います。着陸した航空機に、直接移動目標を指示した場合には、自動的に離陸の行動力が消費されます。(消費行動力:飛行機 2 、ヘリコプター 1)

◆都市:移住部隊に都市の建設を指示します。ただし、残りの行動力が 4 以上必要ですので、移動した後には実行できません。都市を建設すると移住部隊は消えてしまいます。(消費行動力: 4)

◆基地:開発部隊に基地の建設を指示します。ただし、残りの行動力が 4 以上必要ですので、移動した後には実行できません。基地を建設すると開発部隊は消えてしまいます。また、建設される基地の規模は 1 で、それ以上の拡大はできません。(消費行動力: 4)

■「終了」:行動を終了させるとき選択します。一度行動を終了させると、次のターンまで行動させることはできませんので、注意してください。

※次のコマンドは方向キーを右に押すと表示されます。

■「兵器情報」:各兵器の情報を表示します。詳しくはP56をご覧ください。

■「搭載部隊」:輸送部隊に表示されるコマンドで、現在どんな部隊が搭載されているかを表示します。航空母艦やVTOL空母に搭載している航空機は、このコマンドを通じて行動させることができます。ただし、歩兵戦車部隊、輸送ヘリ、強襲ヘリ、戦車揚陸艦、輸送機に搭載されている部隊は、その輸送部隊から「展開」されない限り行動できません。

■「破棄」:部隊を破棄します。1つの陣営が配備できる部隊は128部隊までですので、不要な部隊はこのコマンドで破棄を行ってください。ただし、破棄された部隊の復活はできませんので、注意してください。

[メニューの解説 3]

「システムメニュー」

●「システムメニュー」コマンドの説明

■「衛星画面」:マップを真上から見た衛星画面を表示します。そのほか、各国の現状情報も表示されます。

■「部隊表」:現在展開している部隊の一覧表が表示されます。すでにそのターンの行動が済んでいる部隊にはENDのマークが表示されます。また、指定した部隊で○ボタンを押すと、その部隊がある場所までカーソルがジャンプします。

■「都市表」:現状の自国の都市情報を表示します。また、指定した都市で○ボタンを押すと、その都市がある場所までカーソルがジャンプします。

■「画面分析」:画面分析は、現在表示されている画面の上の部隊分布を見るモードです。コントロールパネルのスイッチを操作することにより、表示する部隊の条件を左右することができます。

■「戦略分析」:戦略分析は、全体図の上に部隊の分布を点で表します。これも画面分析と同じく、コントロールパネルにより、表示の条件を変えることができます。

特に、水中視界の広がりは、この戦略分析でしか確認することができません。

■「兵器分析」:各兵器の詳しい情報画面が現れます。詳しくはP56をご覧ください。

■「フェイズ終了」:部隊の全ての行動が終了したあとこのコマンドを選択すると、ターンが相手側に移ります。

※以下のコマンドは、方向キーの右を押すと現れます。

■「セーブ」:ゲームをセーブするときに選択します。

■「ロード」:セーブしたゲームをロードするときに選択します。

■「ゲーム設定」:ゲームの基本設定を変更するときに選択します。このコマンドを選択すると、次のサブコマンドが現れます。設定変更は方向キーの左右で行います。

◆自動補給:部隊が、消費した燃料や残弾の補給ができる条件にあった場合、自動的に補給を行います。その機能のオン・オフを行います。
◆自動補充:部隊が、補充、もしくは修理ができる条件にあった場合、自動的に補充を行います。その機能のオン・オフを行います。
◆音楽:各陣営の行動フェイズのBGMの選曲とオフを行います。
◆出力:音声出力を、ステレオ・モノラルに切り替えます。
◆BGM音量:BGMの音量を調節します。
◆効果音:効果音のオン・オフを行います。
◆文字の明るさ:文字の明るさを調節します。
◆下地のコントラスト:ウインド下地のコントラストを調節します。
◆カーソルの色:カーソルの色を変更します。

■「中止」:このコマンドを選択すると、現在のゲームは中止され、メインオプションに戻ります。中止したゲームは消滅してしまいますので、注意してください。

AIR LAND

[各ルールのまとめ]

「あれっ?」と思ったら

ここでは、これまで説明してきた戦闘国家のルールにおける、細かな注意点をまとめておきます。「あれっ？」と思ったら、ここでしっかりチェックしてください。

■部隊系ルール

●部隊を構成する機数は、兵器の種類により異なります。

◆主な航空機	4機
◆偵察機、早期警戒機	1機
◆ヘリコプター	4機
◆車両	8両
◆歩兵	8人
◆艦船	1隻（耐久数4）

●合流を行うと、部隊レベルと燃料は平均化されます。兵装は、合流目標の部隊に合わされます。

●合流を行うと、合流元の部隊も、合流された部隊も、行動終了となります。

●部隊レベルの最高値は8です。

■移動、行動系ルール

●部隊は、指示された移動目標に向かって、最も行動力の消費が少ない経路を自動的に選択します。その経路が、迎撃範囲を通過する場合でも同じです。

●同じ行動力を消費する経路が2つある場合には、迎撃範囲を通過しない経路を、自動的に選びます。

●通常モード（視界なし）では、1回の移動に限り、×ボタンで移動をキャンセルすることができます。ただし、迎撃を受けた場合や、停止後行動メニューを開いた場合には、移動をキャンセルすることはできません。

●上級モード（視界あり）では、行動のキャンセルはできません。

●歩兵部隊以外の陸上部隊は、敵陣営、または中立の建造物を、通過はできますが停止することはできません。自陣営の建造物では、停止することができます。

●歩兵部隊は、どの陣営の建造物でも、停止することができます。

●航空機が都市の中心に着陸するには、基地（空港）がなければなりません。

ただし、敵陣営の基地には着陸することはできません。

●空港の許容部隊数（基地規模と同じ）と同じ航空機が着陸している場合には、それ以上の部隊は着陸できません。

●着陸した航空機には、そのまま移動が指示できますが、その場合離陸または離艦の行動力が自動的にマイナスされます。

●ＶＴＯＬ機、ヘリコプターは、空港以外にも着陸することができます。

着陸できない地形は、以下のとおりです。

★山地、山岳、林、森、海洋、湖、空港のない都市

ただし、橋以外の道路のある地形と、都市外郭には、無条件で着陸することができます。

●飛行中の航空機は、次の行動フェイズ開始時に、滞空燃料として5の燃料がマイナスされます。この時点で燃料切れとなった航空機は、原則的に墜落してしまいます。

●燃料切れとなったＶＴＯＬ機、ヘリコプターは、もし着陸が可能ならば緊急着陸を行います。ただし、都市の上空では、空港の状態にかかわらず、墜落してしまいます。
●艦船が都市に入港するには、軍港（基地）がなければなりません。
　ただし、敵陣営の基地には入港することはできません。
●都市の軍港の許容部隊数（基地規模と同じ）と同じ艦船が停泊している場合には、それ以上の部隊は入港できません。
●艦船は、河川、湖には進入できません。また、海橋には停止できません。

■補給、補充系ルール

●補給では、補充は行われません。
●補給部隊が持つ「補給物資」は、都市または基地でなければ補給できません。
●燃料の価格は０です。
●攻撃に使用した兵装は、次の補給時に資金からマイナスされます。従って、資金が足りない場合には、補給は行われません。
●補充では、補給は行われません。
●補充を行うには、補充を行う機数分、その兵器を生産するだけの資金と生産力がマイナスされます。この資金と生産力、どちらが足りなくても、補充は行われません。
●移住部隊、開発部隊の補充はできません。

■輸送系ルール

●他の部隊を輸送できる部隊は、以下の部隊です。

◆輸送機	陸上部隊２部隊
◆輸送・強襲ヘリ	歩兵１部隊
◆歩兵戦闘車	歩兵１部隊
◆戦車揚陸艦	陸上部隊２部隊
◆VTOL空母	ヘリ・VTOL ４部隊
◆航空母艦	艦載機・ヘリ・VTOL ４部隊

●機数及び耐久数が減少している輸送部隊に、フル機数の部隊は搭乗できません。
●輸送機は、着陸状態でなければ部隊の搭載、展開はできません。
●入港中の航空母艦には、着艦はできません。
●戦車揚陸艦は、陸上部隊が進入できる地形と海洋、浅瀬の海岸で、部隊の搭載及び展開を行うことができます。
●「搭乗」行動を行った部隊は、行動終了となります。
●搭載されている部隊は、攻撃行動をとることはできません。
●輸送されている部隊は、輸送部隊から行動終了状態で展開されます。
●航空母艦に着艦している航空機は、航空母艦の「搭載部隊」コマンドで、直接行動させることが可能です。
●部隊を搭載している部隊が攻撃を受け、機数・耐久数が減少すると、搭載されている部隊も、同じダメージを受けます。
●部隊を展開する場合、その部隊が進入できない地形に展開することはできません。
●歩兵部隊を、敵陣営、または中立の建造物の上に展開することはできません。

■攻撃系ルール

●攻撃を行うには、現在の行動力が、「攻撃行動力」以上なくてはなりません。
●視界にとらえていない敵部隊に対して攻撃を行うことはできません。
　ただし、巡航ミサイルと弾道ミサイルは、視界外の都

市を攻撃することができます。
●迎撃範囲に入った直後の行動フェイズ側部隊は、そこで停止すれば、迎撃より先に攻撃を行うことができます。
　ただし、この攻撃が終了した後、攻撃目標とした部隊以外に、迎撃可能な部隊がいる場合には、迎撃を受けなければなりません。
●艦船は、耐久数が減少すると、攻撃で発射できる兵装の弾数が少なくなります。
　（耐久数＝機数と考えて下さい。）

■迎撃系ルール

●迎撃は、全て自動で行われます。
●目標部隊に対して攻撃力を持つ武装は、原則的に迎撃が可能です。ただし、以下の例外があります。
◆固定翼機の機関砲は、陸上部隊に対して迎撃を行えません。（A-10、Su-25の対地機関砲は例外です。）
◆ヘリコプターは、固定翼機に対する迎撃を行えません。
◆自走対空砲以外の陸上部隊の小銃、機銃、機関砲は、ヘリコプターに対して迎撃を行えません。
●行動フェイズ側の行動中の部隊１つに対して、迎撃側の部隊は１回しか迎撃を行えません。
●行動中の部隊から攻撃を受けて反撃を行った迎撃側の部隊は、攻撃を行った部隊が行動終了となるまで、以後迎撃することはできません。
●輸送機、強襲・輸送ヘリ、歩兵戦闘車、戦車揚陸艦から展開された部隊に対しては、展開直後に迎撃はできません。
●視界外から迎撃を受けた場合、どのような部隊から迎撃が行われたかを知ることはできません。その場合、知ることができるのは兵装名のみです。
　戦闘画面には、迎撃を行った部隊の兵装名以外の情報は表示されません。
●迎撃範囲に入っても、迎撃されない場合があります。
　これは、その迎撃側部隊が、行動中の部隊を視界にとらえていないためです。

■反撃系ルール

●反撃は、全て自動で行われます。
●迎撃側の部隊は、攻撃を受けた時に、反撃に使用できる兵装があれば、回数制限なく反撃を行うことができます。
●兵装により、反撃に使用できないものがあります。これは、兵装データの「反撃・可／不」として表示されています。
　たとえ、射程距離が2以上の兵装でも、反撃を行えるものがあります。
●迎撃に対しては、一切の反撃を行うことはできません。
●視界にとらえていない部隊から攻撃を受けた場合、反撃を行うことはできません。

■視界系ルール

●それぞれの部隊は、その行動中の視界に対応した視界でなければ、敵部隊をとらえることはできません。
●陸上視界の中にとらえていない敵都市、敵基地は、その詳細を知ることはできません。
●部隊の高度が変化すると、視界でとらえることができなくなります。
　たとえば、航空機の着陸、艦船の入港などです。
●水中視界は、マップ上に表示されません。水中視界の確認は、「戦略分析」を使って下さい。

■都市、基地系ルール

●ゲーム開始時から所有している都市及び首都の各規

模は、都市:1、工場:1、基地:1です。

●工場規模の最大値は、首都で8、その他の都市で4です。

●都市が1ターンに得られる資源は、その周辺のヘックスの状況により決まります。

◆自分の都市ヘックス　4産出
◆海、湖　1産出
◆鉱山　8産出
◆その他　2産出

●同じヘックスは、複数の都市へ資源を供給することはできません。他の都市へ資源を供給しているヘックスは、資源情報で「－－」として表示されます。

●都市規模と各パラメータの関係は、以下の通りです。

◆規模拡大　1につき、1ターン100の資金収入が得られます。
◆工場拡大　1につき、1ターン100の生産力が得られます。
◆基地規模　1につき、1部隊が着陸または停泊できます。上級モードでは、都市の視界が広がります。

●生産力は、各ターンの開始時に得られます。
工場を拡大した直後には、生産力を得ることはできません。

●基地は、規模拡大が終了した時点で、使用することができます。

●独立した基地の規模は1です。規模の拡大はできません。

●都市、基地、海橋に隣接したヘックスでは、都市及び基地の建設はできません。

●マップ上に存在できる建造物は、全陣営(中立を含む)で96までです。これには、破壊された都市も含まれます。この数を超える建設はできません。

●都市が攻撃され、都市規模が減少すると、その減少規模数だけ、工場規模と基地規模も減少します。

●基地規模が減少した場合、着陸または停泊していた部隊は、減少した規模数と同じ数の部隊が消滅します。

●軍港を持つ都市及び基地は、海洋に面しているものだけです。湖、浅瀬、岩礁に面している都市には、軍港は作られません。

■占領系ルール

●敵陣営の歩兵に乗られた建造物は、占拠状態となり、一切の活動ができません。

●占拠状態の建造物の格納部隊は、呼び出すことができません。

●占拠状態の建造物には、着陸及び入港はできません。

●占拠状態の建造物では、補給、補充を行うことができません。

●占拠状態の都市からは、資金収入を得ることはできません。

●占拠状態の都市には、資源が備蓄されません。

●占領行動を行うと、その歩兵部隊の人数と同じ数の都市規模、工場規模、基地規模が減少します。

●占領行動により、都市規模を0にすると、占領となります。

●占領行動を行うと、着陸または停泊していた部隊は、減少した規模数と同じ数の部隊が消滅します。

●占領した都市の規模は、都市:1、工場:0、基地:0の状態になります。

■生産系ルール

●配備場所のない時、部隊を生産することはできません。

●都市の空港の許容部隊数(基地規模と同じ)と同じ航空機が着陸している都市では、航空機を生産できません。

●都市の軍港の許容部隊数(基地規模と同じ)と同じ艦船が停泊している都市では、艦船を生産できません。

ALB08

AIR LAND BATTLE

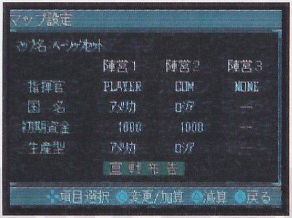
entireKantoregionofJapanthere
byforcingTokyotomoveitsgover
nmenttoamamadeislandofabout
115squaremilesfloatingin.
Acentralcomputercontrolspubli
csafety,traffic,andallothergover
nmenctionsontheisland.
InthemiddleofiNow,amanbythen
ameofIsatoK.

8 [戦略指南]

「マップ攻略のポイント」

戦略ＳＬＧ初心者のために、通常モードの最初のマップ(「ベーシックセット」)の序盤の進め方と、その他の基本的な攻略法を指南します。ここでゲーム攻略の基本を覚えたら、各プレイヤー独自の戦略で、さらに難しいマップに挑戦しましょう！

●通常モード「ベーシックセット」の進め方



まずは通常モードでゲームに慣れましょう。「ベーシックセット」を選択したあと、マップの設定は変えずにそのまま「宣戦布告」を行って下さい。

1 マップの全体を把握し、占領目標を確認しよう

ベーシックセットは、海洋地形のない、陸戦主体の基本的なマップです。したがって、艦船の生産はできません。初期設定に変更がなければ、あなたの首都はワシントンで、マップの左下にあります。また、少し右上に第２の都市「ニューヨーク」があります。また、生産型「アメリカ」の部隊を生産できます。

相手の陣営を見てみると、マップ右上に、相手の首都「モスクワ」があります。この首都を破壊、もしくは占領すればあなたの勝利です。モスクワの少し左下には、相手の第2の都市「サンクトペテルブルク」があります。相手は、生産型「ロシア」の兵器を生産してきます。

その他、このマップには、4つの中立都市があります。マップ中央に「ボンベイ」、その右上に「ブエノスアイレス」、マップ右下に「サンパウロ」、マップ左上に「イスタンブール」があります。これらを占領すれば、あなたの陣営はさらに強力になります。

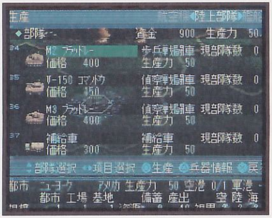
マップの序盤では、いかに早く中立都市を占領するかが、攻略のポイントです。

2 敵に近い都市で「生産」を開始！

それでは、まずボンベイを占領するための部隊を生産しましょう。

ニューヨークをクリックして、都市行動メニューで「生産」を選んでください。

（なるべく目標に近い都市で生産したほうが、進行に有利です）



　初め、資金は1000しかありません。占領を行うには、「歩兵部隊」を1部隊と、その輸送用にM2ブラッドレー(歩兵戦闘車)を生産して下さい。この2つの部隊の生産で、ニューヨーク(工場規模1)の生産力は0になり、それ以上の部隊を生産することはできなくなります。
(都市情報表示で、「生産力」が0になっているはずです)
　しかし、まだ資金が500ありますので、生産力が100残っているワシントンでなら、他の部隊を生産することができます。

3 やることがなくなったら「フェイズ終了」

　最初のターンでは、部隊の生産しかできませんので、これで「フェイズ」を終了させます。
マップの通常状態に戻ったら、△ボタンを押して下さい。画面左上に「システムメニュー」が表示されます。この中の「フェイズ終了」を実行して下さい。
コンピュータ側の思考が始まります。

4 コンピュータの思考中

　「フェイズ終了」を実行すると、コンピュータ側(ロシア)の第1ターン・行動フェイズになり、コンピュータが思考を開始します。コンピュータの思考中には、画面右上に「思考中」の文字が表示されます。しばらくすると、コンピュータ思考が終了し、BGMが切り替わり、カーソルが首都ワシントンに戻ってきます。
　画面左上に、「第2ターン」と表示され、あなたの第2ターン・攻撃フェイズの始まりです。

5 コンピュータの生産を確認しよう

マップをスクロールして、コンピュータ側の都市を見ると、コンピュータが部隊を生産しているのがわかります。コンピュータ側の部隊をクリックすると、その部隊の情報を見ることができます。

6 歩兵をM2ブラッドレーに搭乗させよう

では、いよいよ部隊を動かします。歩兵は移動力が少ないので、M2ブラッドレーに搭乗させ、輸送することにします。

歩兵部隊をクリックし、M2に隣接するヘックスまで移動させた後、その場で○ボタンを押してください。行動メニューの中から「他行動」を選ぶと、他行動メニューに「搭乗」があります。これを実行し、M2ブラッドレーに搭乗してください。

7 M2、ボンベイへ進行！

では、歩兵を搭載したM2ブラッドレーで、ボンベイの占領に向かいましょう。

M2ブラッドレーをクリックすると、画面下に、このM2ブラッドレーの部隊名（第１歩兵車部隊）と、部隊の情報が表示されます。これを見て、部隊の状態を確認してください。（部隊情報表示の見方は、Ｐ34参照）

また、マップ上には、第１歩兵車部隊の移動範囲が表示されます。（移動範囲の見方は、Ｐ32参照）

では、ボンベイへ向かう道に沿って、M2を移動させてください。行動力を全て使って移動したら、行動メニューの「終了」で、行動終了してください。

8 次の部隊を生産

都市の生産力は回復していますから、新たな部隊を生産できます。

序盤戦では、資金も生産力も乏しいですから、安くて攻撃力のある偵察戦闘車のM3ブラッドレーや、戦闘ヘリのAH-1ヒューイコブラがいいでしょう。

9 都市の規模を拡大

このターン開始時に、都市には資源が備蓄されています。ワシントンもニューヨークも産出は40ですから、40の資源が備蓄されているはずです。忘れずに、都市をクリックして、規模の拡大をしておきましょう。

ここでは、資金が乏しいですから、都市の資金収入が増加する、都市規模の拡大を行うのがいいでしょう(都市規模の拡大は、P29を参照してください)。

部隊の生産、都市規模の拡大を行い、なにもすることがなくなったら、フェイズ終了してください。

10 コンピュータの部隊の行動

AIR LAND BATTLE AIR LAND BAT

コンピュータが第2ターンの思考を開始すると、プレイヤーはその行動を見ることができます(上級モード(視界あり)では、視界の外の敵部隊の行動を見ることはできません)。

コンピュータ側も、中立都市の占領を狙って、歩兵部隊や歩兵戦闘車を展開してきているのがわかります。

11 歩兵を展開し、ボンベイを占領

M2がボンベイの近くまで移動したら、歩兵を展開します。M2の「他行動」メニューで、「展開」を選んでください。ただし、ボンベイの都市中心には展開できません（ルールを参照してください）。

展開した歩兵は、行動終了状態ですので、そのターンには行動できません。ボンベイを占領するには、以下のように複数ターンを使わなければなりません。

:歩兵部隊を展開。（そのフェイズ終了）
:ボンベイへ移動。（そのフェイズ終了）
:「占領」行動を行い、ボンベイを占領

このように、都市の占領には時間がかかります。その間、歩兵部隊の輸送を終えたM2やその他生産した部隊を使って、歩兵部隊を攻撃から守ってください。

TLE AIR LAND BATTLE AIR LAND BA

12 敵が迫ってきたら、戦闘で撃破！

この間にも、敵部隊が迫ってきます。敵部隊を攻撃範囲にとらえたら、攻撃を行い、撃破しましょう（攻撃の方法は、P39を参照してください）。

8

●基本的な攻略法

さて、部隊の生産と移動・攻撃、占領、および都市の機能拡大をマスターすれば、あなたも立派な司令官です。

そのほか、戦闘国家で重要な、全マップに共通する基本的な攻略法をまとめます。

1 戦闘はなるべく有利に！

各兵器には、それぞれ「天敵」とも呼べる兵器、兵装が必ずあります。攻撃を行う場合は、兵器と兵装の特性を把握して、なるべく有利な戦闘をしかけましょう。どれだけ有利な戦闘で敵を撃破できるかが、戦闘国家の最大の攻略法です。

基本的には、以下のような関係での攻撃が有利ですが、兵器により違いがあります。

◆戦車は、攻撃ヘリと攻撃機で空から攻撃！

◆航空機は、対空車両で攻撃！

◆対空車両は、もちろん戦車で撃破！

◆艦船には、潜水艦と対艦ミサイルで攻撃！

2 部隊の生産は、戦局を考えて行おう

どんな部隊を生産していくのかも重要なポイントです。たとえば、敵が戦闘機や攻撃機で攻撃してきたら、それを防ぐための防空部隊が必要です。しかし、防空部隊ばかり生産すると、敵の戦車を防ぐことはできません。

このように、限られた資金や生産力の中で、いかにして有効な生産を行い、戦略を展開していくのかが、戦闘国家の醍醐味です。

3 防衛ラインには、長射程部隊を並べて守れ！

絶対に敵に突破されたくない防衛ラインは、長射程の兵装を持つ自走砲、自走ロケット砲、防空ミサイル、水上戦闘艦などで防御しましょう。

こうすれば、迫る敵を効果的に迎撃できます。

4 敵の迎撃は、注意しつつ大胆に乗り切れ！

戦闘を伴わない単なる移動で、敵の迎撃範囲に入るのは、一般的にあまり得策ではありません。

しかし、味方の部隊がそろったら、そんなことは気にせずに、大胆に攻勢に出ましょう。

大量の部隊で一気に攻め入れば、固い防御ラインも突破できるはずです。

5 いざとなったら都市攻撃

相手の陣営が数多くの都市を持ち、強力になりすぎたら、都市攻撃を行って陣営全体の弱体化を狙うのも手です。都市を破壊されると、大きな国力ダウンとなります。

都市への攻撃は、次の3種類の兵装で行えます。

●大型爆弾

大型爆弾を搭載した航空機による都市攻撃です。これを最も得意とするのはB－52、バックファイアの戦略爆撃機ですが、攻撃機、戦闘爆撃機でも行えるものがあります。ただし、兵装の交換をしなければなりません。また、大型爆弾の射程は0ですので、空爆目標の上空まで進入しなければなりません。

●巡航ミサイル

巡洋艦バンカーヒル、アドミラル・ウシャコフが装備しています。射程距離が長く、離れた場所から攻撃が行えます。

●弾道ミサイル

ミサイル潜水艦オハイオ、タイフーンが装備しています。射程が長い上に、上級モードでは発見される危険性が小さく、敵の都市に不意打ちをかけることができます。

6 新しい都市、基地の建造は、場所を考えて行おう！

せっかく新しい都市を作ったのに、あっと言う間に敵に占領されては元も子もありません。都市は、なるべく安全な場所に作るのがいいでしょう。しかし、侵攻ルート上に基地を作れば、補給で非常に有利になります。また、都市を建設できれば、補充、生産も行えて、さらに有利です。

都市、基地の建設は、その建設場所をよく考えて実行しましょう。特に都市の建設では、近くに他の都市があると資源の産出に影響しますので、それも考慮してください。

AIR LAND BATTLE

「ソリトンソフトウェア」からのメッセージ

このゲームを開発した「ソリトンソフトウェア」は、ネットワーク上にある『バーチャルコーポレーション（仮想企業）』です。

今回の作品づくりに参加したクリエーターたちは、この『バーチャルコーポレーション』に集い、それぞれ最高の能力を発揮してくれました。

私たちの『バーチャルオフィス』では、毎日ネットワーク上で、仕事の打ち合せやデータの受渡しなどの日常業務が行われています。クリエーターたちは、それぞれ好みの場所・時間で仕事を行い、この『バーチャルオフィス』にネットワーク上で自由に出社し、働いているのです。

そもそも私たちが『バーチャルコーポレーション』を創った理由は、“会社”という従来の枠に縛られることなく、かつ“会社”の機能を活かしていく良い方法はないかと考えたからです。クリエーターが、その才能を思いっきり発揮できる集合体。私たちはそんな組織づくりを目指し、そしてその名称を「ソリトンソフトウェア」としました。

これからも、より多くのクリエーターたちが集い、より面白くて創造的なソフトを開発できるよう、私たちは進んでいきたいと思います。皆様のご声援を、よろしくお願い致します。

「ソリトン」とは？

「ソリトン」は物理用語で『独立波』を意味します。この波は、形を崩すことなく、減衰することもなく遠方まで伝わる特徴があります。私たちもいつまでも生き生きとした精神を持ち続け、楽しく質の高いゲームを、世界中に発信することを目指して頑張っていきます。

謝辞

本ソフトウェアの制作にあたり、月刊「PANZER」及び月刊「世界の艦船」に、多大なるご協力をいただきました。この場をお借り致しまして、厚く御礼申し上げます。

STAFF

Producer
Koji Ichikawa

Game Designer
Yasuhiro Kawashima

Design assistant
Tsunenobu Suzuki

Programming Manager
Yoshiaki Sakaguchi

Programming
Hiroyuki Oda
Atsushi Murayama
Hiroyuki Ito
Kenichiro Kasahara
Yoshiaki Hayashi
Tadatsugu Shigeyoshi
Yuji Orihara
Takatsugu Watanabe

Graphic Artists
Tetsuo Inoue
Kousuke Ohkura
Takayuki Ikeuchi
Eiji Suzuki
Junko Nakaide
Kazuhiro Ichimura
Mariko Yamada

Sound Artist
Takeshi Yasuda

Sound Programming
Naoki Yoshioka

Promotion
Tetsuya Arakawa(SCE)

Jacket & Booklet
Makoto Kamata(SMC)
Tamami Shinpo(SMC)

A & R
Takahiro Kaneko(SCE)
Zaika Tei(SCE)

Supervisor
Toshiyuki Miyata(SCE)
Yukio Nagasaki(SCE)

Executive Producer
Akira Satoh(SCE)

Created by SOLITON software

お問い合わせ
株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター
TEL. 03-3475-7444

SCPS 10015

©1995 Sony Computer Entertainment Inc. under license from Locus Co.
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.